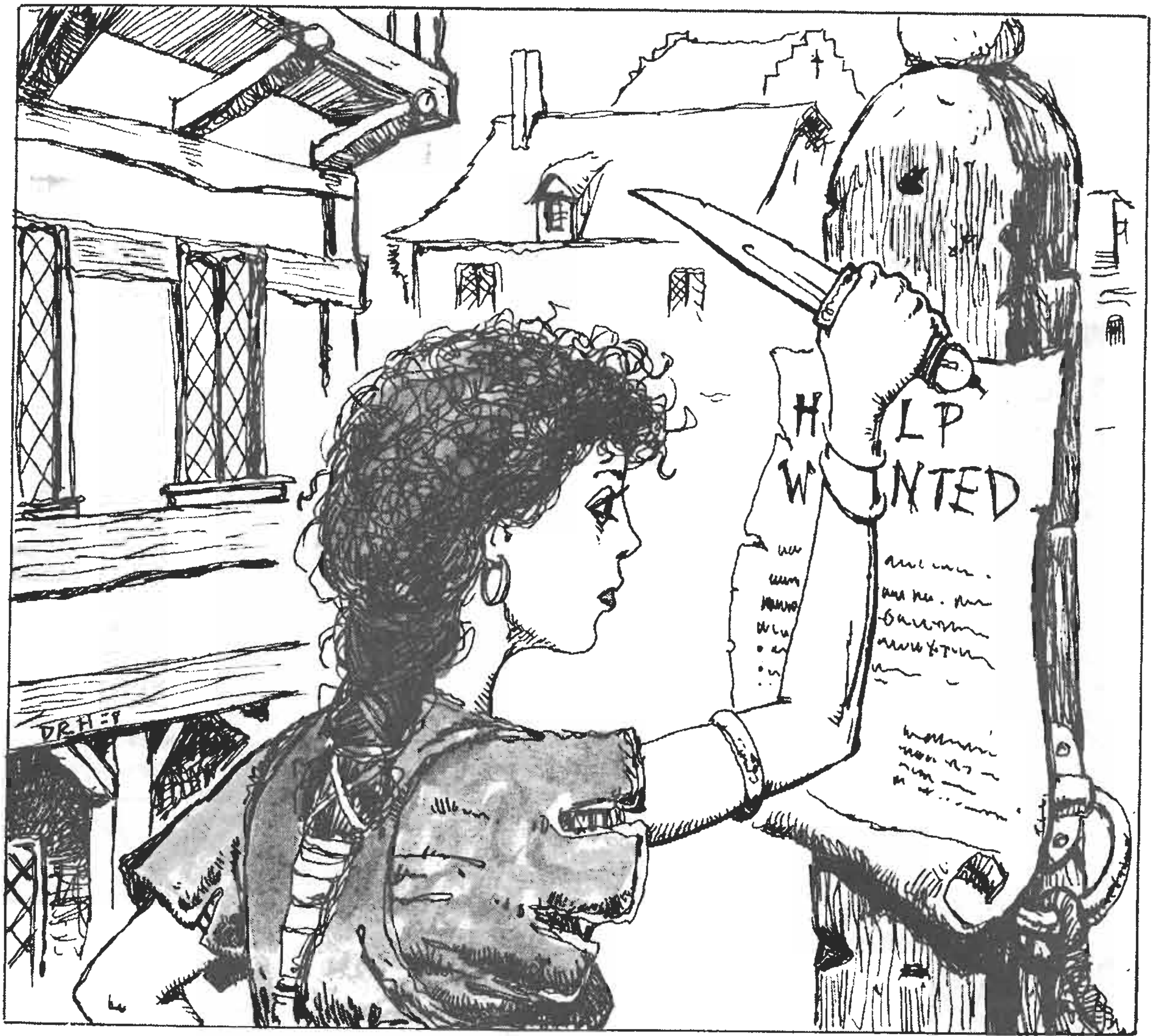
Advanced Dungeons & Dragons™ 2nd Edition

A Terrível Tragédia de Tragidore

Uma aventura para 4 a 6 personagens jogadores, de níveis 5 - 8



Parte Integrante da Dragon Magazine™ nº 5. Não pode ser vendido separadamente.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FIEND FOLIO, DUNGEON MASTER, RPGA
e os logotipos TSR são marcas registradas da TSR, Inc., usadas sob licença.
Copyright 1989, 1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.

Abril Jovem

Sobre a Aventura

"A Terrível Tragédia de Tragidore", que compõe a 2ª edição do jogo AD&D™, pode ser jogada com a nova edição da Divisória do Mestre, que vai ajudar você a aprimorar sua habilidade de conduzir uma aventura. No decorrer do texto, você encontrará sugestões e informações sobre vários tópicos, e dicas de como dar mais emoção à aventura e tornar encontros os mais reais possíveis, auxiliando os jogadores a representarem seus personagens; dicas de como cumprir tarefas complicadas que você, como Mestre, terá que desempenhar.

Para entender as abreviações que aparecem no decorrer do texto, veja o *Glossário das Principais Abreviaturas*, na página 16.

Embora essa aventura não ocupe mais que dezesseis páginas, você perceberá que a trama não é tão simples. Ao tentar solucionar o mistério que envolve a cidade de Tragidore, os personagens jogadores (PJs) irão se deparar com uma série de surpresas e encontros. Além da força e da magia, eles terão que usar a cabeça.

Esta versão de Tragidore foi adaptada e condensada de um módulo da rede RPGA, de mesmo nome, escrita por Jean and Bruce Rabe. Além de compatível com as regras da 2ª edição do jogo AD&D™, também pode ser jogada com as regras originais.

Introdução aos Personagens

Comece a aventura lendo esta introdução para os personagens:

> A vida de um aventureiro não é feita apenas de riquezas e glórias, e agora vocês sabem disso melhor do que ninguém...
>
> Parece que estão sem sorte ultimamente...
>
> Primeiro, foi a tal arca do tesouro nas montanhas, que nada mais era que uma velha caixa de madeira apodrecida e vazia, e uma pequena coleção de pontas de lança enferrujadas.
>
> Depois, os relâmpagos da tempestade, no meio da noite, que afugentaram todos os cavalos — só restando um.
>
> A gota d'água foi na noite passada, quando convidaram aquele menestrel para se juntar a vocês perto da fogueira. Nem bem tinha amanhecido, seu convidado partiu, levando o único cavalo e todo o equipamento.
>
> Após caminharem por dois dias, vocês chegaram à cidade de Hanuman. Depois de uma noite de sono e uma boa refeição, suas perspectivas pareciam melhorar. Para onde vão? A resposta pode estar em um futuro bem próximo...
>
> Enquanto caminham pelo centro comercial, vêem uma bela mulher colando um cartaz numa estaca de madeira, no centro da praça. Quando ela se afasta, vocês notam que algumas pessoas param para ler o que está escrito, mas logo vão embora, como se já tivessem visto aquilo antes. Porém, vocês são curiosos e vão ler o conteúdo do cartaz.

Iniciando a Aventura

(Informação para o Mestre)

Faça duas coisas antes de começar qualquer aventura.

Primeiro, estabeleça quais personagens jogadores compõem o grupo. Se não fizer isso, não conseguirá tomar as decisões necessárias para ir modificando a aventura, de maneira adequada aos PJs que estiverem participando. Se os jogadores são dos níveis de experiência pedidos (5-8), melhor; se não for o caso, talvez seja necessário fazer algumas mudanças quanto ao poder e o número de monstros que os aventureiros irão encontrar.

Em segundo lugar, leia toda a aventura para entender bem a história. Depois, comece a examiná-la cuidadosamente, parte por parte, identificando os lugares onde você gostaria de mudar alguma coisa. Pense também nos jogadores com quem irá interagir. Se preferem determinado tipo de ambiente (uma cidade, um calabouço ou uma floresta), crie maneiras de não destacar tanto os outros ambientes.

Você não precisa decorar toda a história, pois o acaso e as possíveis decisões dos jogadores durante o percurso fazem com que determinadas partes da aventura nem sejam utilizadas. Porém, é preciso identificar aquilo que vai aparecer.

A introdução dada anteriormente é para tirar dos PJs a maior parte dos recursos materiais, a fim de que comprem equipamentos e suprimentos com fundos limitados, ou vivam sem certas comodidades (como cavalos, itens mágicos, e uma variedade de armas). A idéia principal consiste em fazer com que eles sejam bem-sucedidos graças ao que são e ao que podem fazer, e não àquilo que possuem.

Na introdução, assim como em outras partes, foi descrito um dos piores cenários: os PJs chegam a Hanuman a pé, apenas com a roupa do corpo. Se você achar que isso pode ser duro demais, permita que eles possuam outros objetos (por exemplo, alguns itens mágicos). Podem ficar com os cavalos ou algum outro meio de transporte, para não perderem muito tempo viajando, e não terem muitos encontros no caminho. É importante lembrar que você não precisa se ater ao que está escrito, caso haja um bom motivo para alterar as situações.

A cidade de Hanuman serve de ponto de partida para a aventura — lugar onde os PJs conseguem informações, podem comprar suprimentos ou descansar antes de partir em direção ao mistério. Da mesma forma, a parte intitulada **A Viagem para Tragidore** ajuda a montar o cenário, com pessoas para dar informações sobre a encrenca em que eles estão se metendo, bandidos que roubam seus poucos pertences e itens mágicos, e possibilidades de se engajarem em combates.

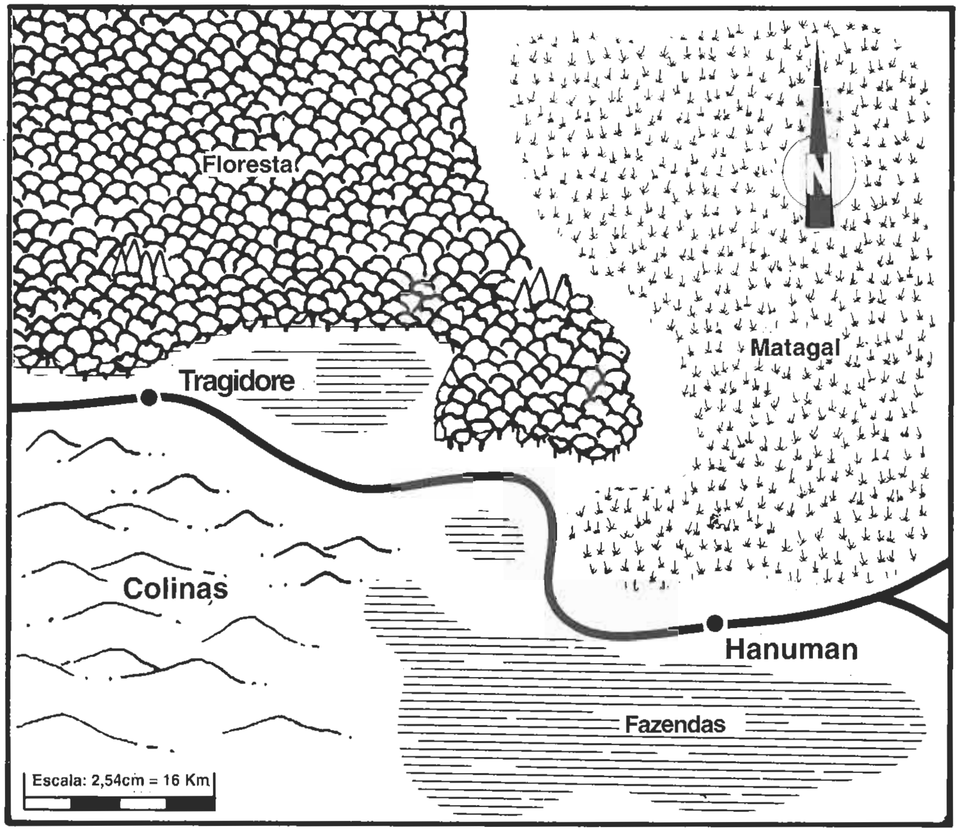
Muitos acham que as aventuras se tornam mais interessantes à medida que vão se desenrolando aos poucos, e não jogadas de uma só vez. Por isso, várias aventuras, incluindo esta, apresentam uma introdução preparatória. Mas, se você e seus jogadores preferirem dispensá-la, pulem as partes de Hanuman e a viagem para Tragidore.

Deixem os acontecimentos seguirem o seu curso.

PROCURA-SE AJUDA DESESPERADAMENTE!

A cidade de Tragidore precisa de pessoas destemidas para um missão perigosa. Em troca, receberão uma ótima recompensa. Os interessados devem se dirigir à Gralha Grasnante, em Tragidore, e procurar por Marta.

Bem... as coisas estariam melhorando... se soubessem como chegar a Tragidore.



Informações para o Mestre

Os habitantes de Hanuman já conhecem esse aviso. Tragidore tem enfrentado alguns problemas há semanas, e cartazes semelhantes foram espalhados em vários pontos da cidade.

Se os personagens jogadores quiserem seguir a mulher que colou o cartaz, devem agir rapidamente, pois, ao terminar o que tem de fazer, ela some. Se conseguirem localizá-la e interrogá-la, ela, educadamente, não dará nenhuma informação. (Pois cumpre ordens dos líderes de Tragidore, que temem que as pessoas destemidas, interessadas, mudem de idéia se descobrirem o que está realmente acontecendo.)

Antes de partirem para a missão, os PJs precisam de mais informações que conseguirão dos moradores de Hanuman. Todos com quem conversarem falarão o que sabem. Nenhum dos habitantes tentará enganar os personagens. Dê aos jogadores as informações que eles precisam, respondendo às suas perguntas. (Não conte tudo ao responder questões como: "O que está acontecendo lá?").

Os tais cartazes, pedindo ajuda, têm aparecido em Hanuman há seis semanas. Normalmente, após serem pregados, alguém interessado já os retira, para não deixar que outros tenham acesso à informação. Pelo jeito, ninguém ainda conseguiu nada.

O curioso é que, todas as vezes, os cartazes são afixados por mulheres.

Tragidore fica, aproximadamente, 48 quilômetros a oeste e um pouco ao norte de Hanuman — a cerca de 56 quilômetros, se a pessoa estiver na estrada principal da cidade, que segue para oeste por uns 14 quilômetros, e, depois, ao norte por aproximadamente 8 quilômetros, passando por uma área florestal, até chegar a Tragidore.

Hanuman e Tragidore mantinham um acordo comercial, até Tragidore começar a ter problemas.

Construída perto de uma enorme floresta, a cidade possui uma grande indústria madeireira, que fornece a Hanuman o suprimento de lenha e toras para construção. Os fazendeiros de Hanuman, por sua vez, mandam para Tragidore os produtos que cultivam, porque essa cidade não dispõe de grandes recursos agrícolas.

Por dois meses, o suprimento de madeira começou a diminuir e, finalmente, foi interrompido. Alguns mercadores viajaram para Tragidore a fim de saber o que aconteceu. Mas, infelizmente, não se teve mais notícias deles. Outros habitantes de Hanuman, achando que poderiam se encarregar da investigação, resolveram ir atrás dos mercadores... Tiveram o mesmo fim misterioso.

Há uma semana e meia, os quatro irmãos Kordona — os mais famosos guerreiros de Hanuman — partiram para Tragidore, pois já era evidente que a situação exigia uma atitude mais severa. Eles não retornaram, nem mandaram qualquer notícia. Embora ainda seja cedo para pensar no pior, os habitantes de Hanuman estão ficando cada dia mais preocupados.

Todos os que foram investigar eram homens.

As pessoas estão com medo. Muitos temem que uma magia terrível paire sobre Tragidore e que a cidade seja varrida da face da Terra. Acreditam que a próxima a ser atingida é Hanuman. Outros menos apavorados acham que o problema em Tragidore não passa de um incidente isolado; porém, nem pensam em ir lá descobrir o que está acontecendo.

Quase todos com quem os PJs falam, encorajam os aventureiros a irem a Tragidore e salvar a cidade. (Afinal, os habitantes de Hanuman nada têm a perder se eles falharem, mas muito a ganhar se forem bem-sucedidos.)

A Viagem para Tragidore

Quando os personagens estiverem na estrada, a oeste de Hanuman, leia esta passagem:

Seus pés levantam poeira, enquanto vocês caminham pela estrada. Embora o problema em Tragidore tenha começado há poucas semanas, percebe-se que o caminho não tem sido usado ultimamente; na verdade, poucas pessoas vão para a malfadada cidade. O mato cresce em áreas onde, antes, charretes passavam e deixavam marcas de rodas e ferraduras.

A margem norte da estrada é marcada por uma grande extensão de mato e arbustos baixos, onde pode se ver apenas uma ou outra árvore. Ao olhar para o horizonte, na direção noroeste, vocês notam uma maior quantidade de árvores — bem maiores que as primeiras,

na beira da estrada. Ao sul, a terra é fértil, própria para a agricultura. Vocês estão passando por algumas fazendas e, de vez em quando, vêem um fazendeiro trabalhando no campo. Os sons que ouvem são absolutamente normais: seus próprios passos e vozes humanas. Uma viagem tranqüila... Mas parece que tudo está calmo demais...

De repente, ouvem um gemido assustador vindo da próxima curva da estrada. Sim, tem mais alguém — ou alguma coisa — naquela trilha!

Encontro # 1: Bêbado e Desorientado

Espere para ver o que os personagens decidem fazer (esconder-se, caminhar em direção ao som estranho, etc.). Depois, leia o próximo trecho:

Um homem vem cambaleando pela estrada, na sua direção. Cabisbaixo, ele parece não se dar conta de onde está, ou o que quer fazer. De vez em quando, chora e geme, desesperado.

Esse homem, totalmente desorientado, é Borse Kordona, um dos irmãos Kordona, mencionados anteriormente.

Para afogar as mágoas, bebeu todo o vinho que trazia no cantil, o que o deixou ainda mais abatido. Ele deve continuar a caminhada incerta, sem notar os PJs, a menos que alguém barre seu caminho.

Não vai falar, a não ser que um dos personagens consiga convencê-lo. Se os personagens tentarem se comunicar com ele, jogue 1d20. Se o resultado for igual ou menor que o maior Carisma dentre os membros do grupo, Borse pode responder perguntas simples, ou dar informações, por livre e espontânea vontade.

Em resumo, isso é o que ele sabe:

"Eu e meus irmãos tentávamos resolver o mistério de Tragidore. Eu estava no meio da floresta, ao norte da cidade, quando vi um lobo grande, com olhos verdes e brilhantes. Resolvi persegui-lo, só para me divertir um pouco, mas ele sumiu. Quando voltei ao acampamento, meus irmãos tinham sumido. Não encontrei rastros nem qualquer sinal de luta. Esperei e procurei por eles durante cinco dias... Nada! Agora preciso voltar a Hanuman e contar aos meus pais sobre o desaparecimento de seus filhos."

Borse não quer acompanhar os PJs, e, mesmo forçado, acabará escapando na primeira oportunidade. Sente-se desencorajado e triste; só deseja voltar para casa e transmitir a má notícia.

Borse Kordona, guerreiro de 4° nível: CA 8 (couro); MV 6 (12 se estiver sóbrio); DV 4; pv 32; #Ataque 1; Dano 1d8 (espada longa); Tend. B; TAC0 17.

Se os personagens preferirem não viajar pela estrada, não encontrarão Borse nem outras pessoas que estão usando a trilha (encontros 3 e 5), a não ser que permaneçam a uma distância em que consigam ver a estrada e aproximar-se dos viajantes. Mesmo caminhando no meio do mato, não evitarão outros encontros (2 e 4) e correm o risco (se você, Mestre, determinar) de estarem expostos a ataques de animais selvagens.

Encontro # 2: Bandidos Vampiros

Esse ataque ocorre meia hora após o pôr do sol, na primeira noite de sua viagem, independente de onde estiverem. Prepare os personagens, dizendo que, na hora que o sol se põe, um nevoeiro denso começa a se formar. No momento apropriado, personagens verão seis monstros (zumbis) aproximarem-se, no nevoeiro, segurando tochas. As criaturas param assim que se tornam bem visíveis. (Ainda não estão perto o suficiente para que os aventureiros sintam o odor ruim, portanto, não são identificadas como zumbis.)

Uma ou duas rodadas posteriores, três sombras movem-se atrás das criaturas e aproximam-se dos PJs. Agora, seus rostos e trajes são perfeitamente visíveis. Vestem capas pretas, com um adorno vermelho, têm o rosto muito pálido, os olhos negros e fundos. O ser que está no meio, ergue a mão e começa a falar:

"Boa noite", diz lentamente, com um sotaque carregado. "Vocês têm pago os impostos ao rei? Aposto que possuem itens mágicos e não pagaram pelo direito de usá-los. Podem evitar muitos problemas, se colocarem todo o seu equipamento numa pilha e deixarem que o examinemos. Obedeçam e serão poupados."

Os "falsos vampiros" são líderes de uma gangue de bandidos que rouba viajantes. O disfarce que usam — farinha no rosto, presas de madeira pintadas de branco e carvão nos olhos — tem surtido efeito. Ninguém pensa em desafiá-los. Se os aventureiros concordarem, os "vampiros" irão revistar seus pertences e confiscar qualquer item mágico que encontrarem, ou outras coisas de valor que puderem carregar. Em seguida, desaparecerão nas névoas.

Se os PJs não quiserem colaborar, o líder da gangue grita: "Ataquem!" Os zumbis avançam e, uma jogada mais tarde, emergem outros seres do meio do nevoeiro e cercam o grupo. Cada "vampiro" traz consigo uma poção de forma gasosa. Se for ameaçado, ele se vira, toma a poção e desaparece. Mas os PJs ainda terão que enfrentar outros bandidos. Além dos zumbis, o grupo de criminosos é composto de quatro esquadrões de bandidos, sendo que cada um tem um sargento, um clérigo (que reanimou os zumbis) e uma elfa negra maga.

Zumbis, Humano (6): CA 8; MV 6; DV 2; pv 14, 10 , 9, 9, 7, 7; # Ataque 1 (tocha, usada como clava); Dano 1d8; Tend. N; TAC0 16.

Se um dos zumbis atacar com a tocha, o personagem agredido deve sofrer 1d4 de dano de fogo. Em seguida, o monstro derruba a tocha, atacando com as mãos (causando o mesmo dano).

Patrulhas de bandidos (4 grupos de 5 membros cada, guerreiros de 1° nível): CA 7 (couro e escudo para os espadachins, loriga para os arqueiros); MV 12; DV 1; pv 7, 6, 5, 5, 4 (para cada grupo); # Ataque 1 (espada curta) ou 2 (arco curto); Dano 1d6; Tend. E; TAC0 20.

Sargentos bandidos (4, guerreiros de 2° nível): CA 4 (cota de malha e escudo); MV 12; DV 2; pv 12 cada; # Ataque 1 (espada longa); Dano 1d8; Tend. E; TAC0 19.

Os dois grupos de arqueiros assumem uma posição de médio alcance e tentam impedir os personagens de voltar ou fugir, enquanto os espadachins avançam para enfrentá-los, esperando que se rendam.

Clérigo, 5° nível: CA 3 (corselete de couro, escudo +1, e bônus por Destreza); MV 12; DV 5; pv 32; Dano 1d6 +1 (maça de infantaria); Tend. V; TAC0 18.

Magias:

1° Círculo: *Maldição, Curar Ferimentos Leves* (x 3), *Causar Medo.*

2° Círculo: *Cântico, Encontrar Armadilhas, Imobilizar Pessoas, Resistir Calor, Silêncio, 4,5m.*

3° Círculo: *Animar os Mortos, Falar com Mortos.*

Elfa negra, maga de 5° nível: CA 6 (bônus por Destreza); MV 12; DV 5; pv 11; # Ataque 1 (somente para uso de magia); Dano para magia; Tend. V; TAC0 19.

Magias (naturais): *Globos de Luz, Fogo das Fadas, Escuridão, Detectar Magia, Revelar Tendência, Levitação, Clarividência, Detectar Mentiras, Sugestão, Dissipar Magia.*

1° Círculo: *Enfeitiçar Pessoas, Dardos Místicos* (x 2), *Escudo Arcano.*

2° Círculo: *Nó, Teia.*

3° Círculo: *Vôo.*

Os lançadores de magia se colocam na retaguarda, usando apenas as táticas de defesa, a não ser que sejam atacados. O clérigo começa com *Silêncio*, dirigindo-se ao personagem mais próximo, que, obviamente, é um lançador de magia. O clérigo vai usar *Maldição* (reverso de *Bênção*) para diminuir a habilidade de combate do personagem, substituindo depois por *Causar Medo* (reverso de *Remover Medo*), se for necessário. Irá lançar, como último recurso, *Imobilizar Pessoas* contra um único alvo.

A maga também deverá se concentrar em magias que atrapalhem os PJs, e não as que os machuquem; *Enfeitiçar Pessoas* e *Teia* são adequadas. Se for ameaçada, ela vai disparar *Dardos Místicos* e usar *Vôo* para fugir.

Os bandidos não querem matar e, só lutarão até a morte, se perceberem que é impossível fugir. (Gostam de deixar as vítimas vivas, para que possam roubá-las em outra ocasião.) Se os bandidos conseguirem subjugar os PJs, então irão amarrar as mãos e os pés de todos eles, roubar seus pertences valiosos, e abandoná-los no local para passarem a noite. Se na manhã seguinte, não conseguirem se livrar, a elfa voltará usando *Nó* para libertar somente um personagem, que depois ajudará os demais.

Encontro # 3: Mulheres Refugiadas

Se os personagens estiverem caminhando pela estrada, leia o próximo trecho, durante o segundo dia da jornada.

> Uma carruagem aberta vem em sua direção, puxada por dois cavalos. Três mulheres estão nela, e vocês podem ouvir o barulho de crianças brincando no seu leito.
>
> Os cavalos estão cansados, mas a cocheira não quer parar. Quando a carruagem chega bem perto, ela se vira, puxa as rédeas, e diz:
>
> "Voltem! Não há nada adiante além de dor e tristeza! Voltem para o lugar de onde vieram!"

Se os personagens pedirem que ela pare, a mulher vai puxar as rédeas, falando com eles rapidamente, explicando apenas que estão fugindo de Tragidore, onde não há mais esperanças. Para piorar a situação, elas caíram numa emboscada, logo que saíram da cidade, e foram roubadas. Se os PJs continuarem com perguntas, as mulheres farão estranhos sinais no ar, com as mãos, indicando serem supersticiosas. Dirão que têm medo de falar mais, pois um mal terrível pode se abater sobre elas.

Se forem enfeitiçadas ou, de alguma maneira, forçadas a falar, contarão aos personagens que forças malignas carregaram a maior parte dos homens de Tragidore, incluindo seus maridos. A indústria madeireira da cidade ficou parada. As mulheres estão sem dinheiro, sem comida e resolveram levar as crianças para Hanuman, a fim de começar uma vida nova.

Caso os personagens se ofereçam para escoltar as refugiadas, elas ficarão profundamente agradecidas e presentearão os PJs com os cavalos e a carruagem, assim que chegarem a Hanuman.

As três mulheres e suas cinco crianças são personagens de nível 0, CA 10, com pontos de vida 1d4 cada uma. A cocheira tem um chicote (Dano 1d2), e nenhuma outra arma.

Encontro # 4: Rejeitados

> Numa parte mais elevada do caminho, próxima de onde vocês se encontram, há quatro vultos caminhando, cabisbaixos. Os homens (se é que são homens!) ao vê-los separam-se e correm para se esconderem entre os arbustos e as árvores.

Se os personagens decidirem continuar, ignorando os vultos, estes não serão vistos novamente. Porém, se quiserem abordá-los, dois deles irão se aproximar, entendendo que os aventureiros não pretendem fazer mal algum.

Cada um dos homens é um guerreiro de 1° nível, vestindo couro e portando espada longa e escudo. Estão fracos e assustados, querendo evitar problemas (por isso se escondiam). Um deles, provavelmente o porta-voz do grupo, implora por um pouco de água. Se sua sede for saciada, ele responderá às perguntas dos personagens.

Esses homens foram a Tragidore, vindos do sul, após ouvirem a história de que a cidade estava enfrentando um terrível problema e precisava de ajuda. Ao chegarem, foram recepcionados por um grupo de mulheres, que educadamente agradeceram sua presença, mas disseram que não eram fortes ou habilidosos o suficiente para enfrentarem o problema e que seria melhor abandonarem o local imediatamente. O tom sério das mulheres e a atmosfera carregada do lugar foram suficientes para convencê-los.

Elas não deram muitas informações, porém, eles conseguiram ouvir trechos de algumas conversas. Aparentemente o problema tem algo a ver com seqüestros, feitos por uma gangue de criminosos que age na floresta, ao norte de Tragidore. As mulheres que permaneceram na cidade fazem o que podem, mas precisam da ajuda de bravos e experientes aventureiros, que entrem na floresta e derrotem os líderes da força maligna.

> "Não sei se vocês são o que elas estão procurando", diz o homem, para concluir. "Aquela cidade é assombrada! Estou certo disso! E precisa de uma saída para seus problemas."

Encontro # 5: Ladrões

Este incidente ocorre quando os PJs estão na estrada, a aproximadamente 1,6 quilômetro de Tragidore.

Três ladrões, escondidos nos arbustos, na beira do caminho, esperam para atacar as mulheres que fogem da cidade. São covardes e não querem enfrentar o grupo de aventureiros; porém, um dos PJs pode vê-los. Se um personagem estiver vasculhando as adjacências da estrada, ou estiver liderando o grupo e quiser fazer uma jogada para descobrir passagens secretas, certamente os ladrões serão detectados. Se isso acontecer, leia a passagem seguinte para os jogadores.

> "Saudações", diz um dos homens, enquanto seus dois companheiros saem do meio do mato. "Não queríamos assustá-los, mas não sabíamos que tipo de pessoas eram. Por isso, nos escondemos". Cada um dos homens carrega uma espada curta.

Os ladrões tentam passar por guerreiros que acabaram de atravessar Tragidore e resolveram não ficar por lá. Eles contam que um monstro do pântano engole os homens da cidade, e aconselham os aventureiros a não irem para o local.

Se os personagens perceberem que é tudo mentira, os três ladrões admitirão a verdade. (Não querem provocar uma briga, já que estão em menor número.) Só atacarão se os PJs quiserem aprisioná-los, forçando-os a voltar à cidade e responder por seus crimes. Tentarão fugir pela floresta, na primeira oportunidade.

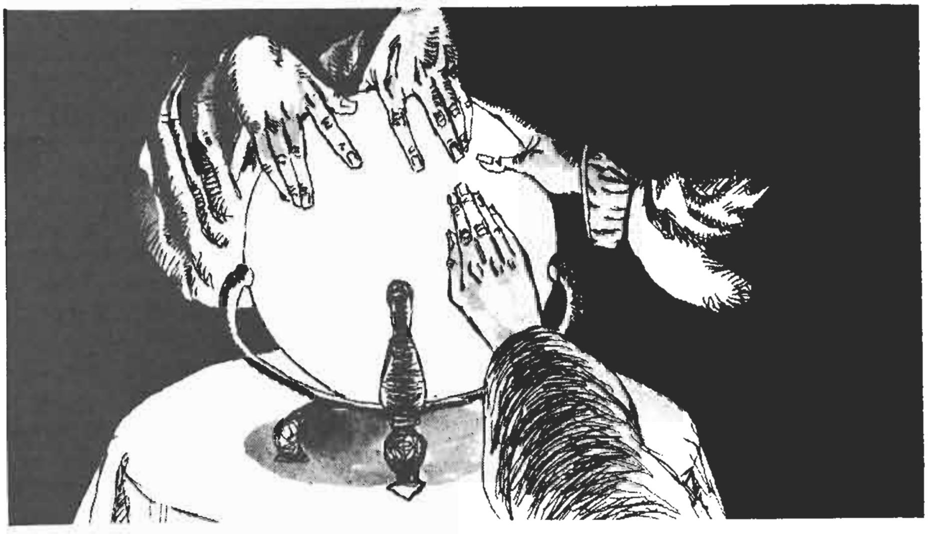
Ladrões (3, 3º nível): CA 6 (corselete de couro e bônus por Destreza); MV 12; DV 3; pv 18, 15, 14; # Ataque 1; Dano 1d6 (espada curta); Tend. E; AE danos duplos; TAC0 19.

Se um personagem vasculhar os arbustos à beira da estrada, encontrará uma pequena caixa de madeira contendo espólios de vítimas: 250 moedas de cobre e prata, um anel de rubi e prata no valor de 50 po, uma tiara de jade no valor de 30 po, um colar de ouro e diamantes valendo 200 po, e um saco contendo carne seca suficiente para quinze refeições. (Os personagens usarão as moedas para comprar provisões em Tragidore. Os demais objetos de valor podem ser vendidos, embora ninguém na cidade esteja interessado em comprar jóias, no momento.)

A Entrada Triunfal

Seja qual for a direção que os personagens escolherem para Tragidore, eles sempre verão a mesma coisa:

> Uma modesta área residencial está situada na periferia da cidade. Pouquíssimas pessoas entram ou saem dali. Nas ruas vocês só vêem mulheres, crianças e velhos. Até os mais jovens aparentam tristeza e resignação. Ninguém fala com vocês, embora todos os observem.



Caso os personagens tentem conversar com essas pessoas, escutarão simples frases como: "Não nos perturbem!" ou "Vão embora! Não podemos ajudá-los." Finalmente, os personagens chegam no centro da cidade, onde está a maioria das lojas e estabelecimentos:

> A primeira coisa que vocês percebem é que ninguém está vendendo ou comprando. Muitas lojas permanecem fechadas, e algumas têm as janelas lacradas, dando a impressão de estarem abandonadas. Não há crianças aqui, apenas mulheres, e alguns poucos homens muito fracos, gordos ou velhos.
>
> O movimento não parece muito maior que o da periferia, mas, pelo menos aqui, as pessoas são comunicativas, embora tenham reações diferentes.
>
> Muitos ficam entusiasmadas ao vê-los, e correm para abraçá-los, dizendo: "Vieram nos salvar, não é verdade? Por favor, corram até a estalagem e chamem Marta". Algumas outras pessoas, também gentis, agem de uma maneira diferente, dizendo coisas como: "Somos gratos por terem vindo, mas, por favor, não arrisquem suas vidas por nós. Outros já tentaram e falharam. Precisamos aceitar a realidade! Tragidore está condenada!"

A Gralha Grasnante é uma construção de destaque. Impossível ignorá-la, já que parece ser o único local onde ainda existe alguma movimentação. Quando os personagens aproximam-se da estalagem, quatro tipos grosseirões saem pela porta da frente, bravos, montam em seus cavalos e vão embora, lançando um olhar de zombaria para os PJs. A estalagem, que já foi um lugar bastante popular, onde as pessoas faziam suas refeições, agora parece uma fortaleza. Há guardas patrulhando as redondezas, e dois estão posicionados no telhado. Todas essas sentinelas são mulheres. As janelas estão fechadas. Quando os PJs aproximam-se da varanda, em frente à porta, uma delas os aborda, perguntando o que querem. Eles devem mencionar o nome "Marta" antes de qualquer coisa.

A Trama

(Informação para o Mestre)

É em Tragidore que a aventura realmente começa. Quando os PJs estiverem lá, exercite sua imaginação: use palavras certas que criem atmosfera, forneça detalhes para uma visualização precisa. Os jogadores precisam *ver* os habitantes tão bem quanto ouvi-los. Não haverá combate enquanto estiverem na cidade (pelo menos, não está previsto), mas isso não significa que a curta permanência em Tragidore não possa ser excitante.

Em **As Pessoas Falam...**, há muitos rumores, o que é uma ótima maneira de dar dicas importantes aos personagens, bem como colocar obstáculos que possam atrapalhá-los. Se os personagens conversarem com muita gente, logo perceberão que nem tudo o que ouvem é verdade, e terão que aprender a separar a realidade da ficção.

Os rumores servem como ponto de partida para você adequar a aventura à sua maneira. Transmita os dados de modo que tudo o que eles ouvirem pareça verídico. Dê pistas falsas, e divirta-se ao ouvir as conclusões dos jogadores. (Por exemplo: "Fiquem de olho numa linda vampira, segurando uma pá, montada em um dragão verde!")

Algumas velas iluminam a sala-de-estar da estalagem. Os únicos móveis que decoram o lugar são uma longa mesa, onde há uma mulher, e uma mesinha redonda logo à frente. Oito sentinelas, fora da sala, estão prontas para atacar caso seja necessário. Vocês são conduzidos à mesinha redonda, onde está uma espécie de bola de cristal. O objeto brilha, emitindo uma luz suave. A sentinela que os escoltou ordena que todos coloquem as mãos sobre o globo.

O globo é uma orbe de tendência, que brilha fortemente, se for tocada por um personagem bom, e escurece imediatamente, quando o personagem é mau. Para que sejam aceitos nessa missão, a tendência predominante do grupo deve ser *bondosa*; ou seja, o brilho da orbe ficará intenso quando todos a tocarem ao mesmo tempo. Se esse for o caso...

A mulher que está à mesa se levanta e começa a falar. "Bem-vindos a Tragidore. Vocês são os primeiros a passar no teste, e esperamos que possam nos ajudar. Meu nome é Marta. Há várias semanas, os homens de nossa comunidade vêm desaparecendo, um a um ou em pequenos grupos, cada vez que se embrenham nas florestas, ao norte. A princípio, achávamos que tivessem sido atacados por lobos ou por algum outro animal selvagem, mas agora estamos chegando à conclusão de que o problema tem outras origens. Nós somos fortes, mas, mesmo assim, não nos atrevemos a sair de Tragidore e deixar os outros habitantes desprotegidos. Por isso, procuramos aventureiros de confiança, destemidos, assim como vocês.

Entrem na mata, descubram quem ou o quê está seqüestrando nossos homens, e localizem as vítimas, se ainda estiverem vivas. Voltem com qualquer informação ou pessoa que seja de alguma valia. Vocês receberão uma generosa recompensa."

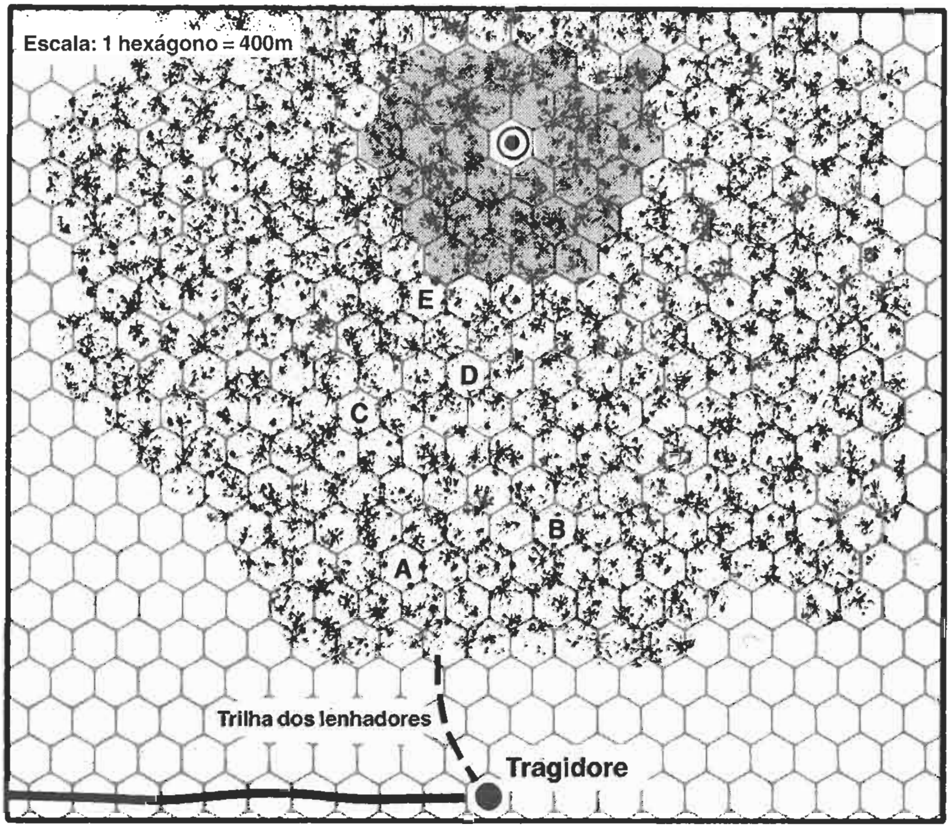
Marta poderá responder perguntas dos personagens, mas ela tem poucas informações para dar.

Seu marido, que era o administrador da cidade, foi uma das primeiras vítimas. Ela espera que ele esteja vivo, mas, por enquanto, Marta assumiu seu cargo.

Outros grupos de voluntários partiram em missão, mas não há notícias deles.

As árvores têm sido cortadas na área ao redor de Tragidore, mas a floresta, ao norte, é muito densa, e a maior parte dela jamais foi explorada, ou seja, não existem trilhas.

O teste pelo qual os personagens passaram refere-se a padrões morais. Caso não fossem aprovados seriam forçados a sair da cidade, imediatamente.



As Pessoas Falam...

Os habitantes do centro comercial irão conversar com os personagens, caso sejam abordados. Alguns rumores são reais, outros podem confundir os aventureiros. Para rumores ditos a esmo, jogue 1d10 e consulte a lista a seguir. Se preferir, escolha as informações que passará aos personagens. Afirmações precedidas por F são falsas.

1• Na maioria dos casos não havia marca de luta no local onde a vítima foi vista pela última vez.

2• (F) Um enorme dragão verde devora as vítimas (preferindo homens).

3• (F) Os homens, desiludidos com a vida e com as mulheres, abandonaram a cidade.

4• Os homens que permanecem na cidade são pouco atraentes: velhos ou muitos jovens para trabalhar duro. (Esta informação é parcialmente verdadeira, pois alguns homens, fortes e atraentes, não sumiram, mas estão escondidos e muito bem-vigiados.)

5• Um velho, que não possui boa visão, jura ter visto um de seus amigos ser seduzido por uma bela mulher.

6• (F) Um homem, meio demente, afirma ter sido levado por leprechaus; porém, conseguiu fugir.

7• O cemitério local foi saqueado pouco antes dos homens começarem a desaparecer.

8• (F) O som de uma sirene, colocada no alto de uma árvore, atrai os homens.

9• Nenhuma das mulheres testemunhou o desaparecimento de um homem.

10• (F) Um grupo de vampiros fixou residência na floresta, e os monstros não ficarão satisfeitos enquanto todos os habitantes de Tragidore não tiverem sido destruídos ou expulsos.

Os personagens podem permanecer algum tempo na cidade (colhendo informações, comprando suprimentos, etc.), mas não devem ficar mais que um dia. Se ainda estiverem na cidade depois de vinte e quatro horas, serão procurados por uma emissária de Marta. A mulher vai explicar que eles podem mudar de idéia quando quiserem; muitos aventureiros fizeram isso. Se não se dirigirem à floresta nas próximas seis horas, as autoridades irão deduzir que eles não têm mais interesse, e suspenderão a oferta da recompensa.

Na Floresta

A estrada passa por uma pradaria, até entrar na floresta. A trilha é larga o suficiente para duas charretes. Quanto mais os personagens

se embrenham na mata, mais densa ela se torna; a parte sul não foi totalmente devastada. Os lenhadores de Tragidore tomaram cuidado para não destruir a flora, e, inclusive, preocuparam-se com o reflorestamento.

Três quilômetros ao norte, a trilha termina abruptamente. A atividade madeireira parou aqui; os personagens devem continuar, usando recursos próprios. Terão que abrir caminho por entre uma vegetação espessa e árvores gigantescas.

Dois tipos de incidentes ocorrerão durante o trajeto: encontros específicos e encontros eventuais. Os específicos, ou especiais, descritos na próxima parte, estão ligados às localizações marcadas por letras no mapa da floresta, e acontecerão quando os personagens entrarem nelas. Para determinar se um encontro eventual deve ocorrer, jogue 2d6 ao término de cada hora passada na floresta. Se um dos resultados for 1, o resultado do outro dado será o número do encontro da lista que se segue.

Encontros Eventuais

1) *Centauro:* CA 5; MV 18; DV 4; pv 21; # Ataque 3; Dano 1d6\1d6 (cascos) mais 1d6 (lança); Tend. H; TAC0 17.

O centauro não ataca, mas se defende quando necessário. Se alguém o questionar, ele dirá que está abandonando a floresta por causa de coisas ruins que vêm acontecendo. Ele vai aconselhar os personagens a não continuarem, principalmente em direção ao norte. O centauro só será visto uma vez.

2) *Urso-coruja (4):* CA 5; MV 12; DV 5+2; pv 40, 36, 29, 28; # Ataque 3; Dano 1d6\1d6 (garras) mais 2d6 (bico); Tend. N; AE abraço de urso sobre garras - vida de 18 ou melhor, aperto para 2d8 a cada rodada seguinte; TAC0 15.

3) *Porco-espinho gigante (2):* CA 5; MV 6; DV 6; pv 42, 35: # Ataque 1; Dano 2-8 (mordida); Tend. N; AE arremesso de espinhos 1d8 a até 10m causando 1d4 de dano cada; TAC0 15.

4) *Javalis (1 macho, 2 fêmeas):* CA 7; MV 15; DV3; pv 23 (macho), 19, 17, 16, 14, 12; # Ataque 1; Dano 3d4 (macho), 2d4 (fêmeas); Tend. N; AE macho luta por 1d4+1 rodada de 0 a -6 pv; TAC0 17.

5) *Mantícora (2):* CA 4; MV 12, Vn 18; DV 6+3; pv 34, 29; # Ataque 3 ; Dano 1d3\1d3\1d8; Tend. V; AE ferroadas da cauda (1d6 em número) até o alcance de 6m causando 1d6 de dano cada, 4 ataques no máximo; TAC0 13.

6) *Worgs (6):* CA 6; MV 18; DV 4 + 4; pv 28, 24, 22, 20, 17, 15; # Ataque 1; Dano 2d4; Tend. N; TAC0 15.

Encontros Específicos

A) *Corruptora Ácida:* CA 6; MV nenhum; DV 5; pv 26; # Ataque 3; Dano especial; Tend. nenhuma; TAC0 n\a.

Se os personagens entrarem no hexágono A durante o dia, poderão sentir o cheiro do pólen exalado pela armadilha da corruptora. Os que não passarem no *teste de resistência* a veneno serão atraídos pela planta, e três personagens (no máximo) que chegarem perto dela, subirão pelas folhas assassinas, a não ser que sejam impedidos. Cada personagem que ficar preso na planta sofrerá danos equivalentes à sua CA (excluindo ajustes para escudo e Destreza) a cada rodada em que durar o aprisionamento. Se a planta for morta, suas folhas se abrirão, não podendo mais causar dano algum.

B) *Mantícora (2):* CA 4; MV 12, Vn 18; DV 6 + 3; pv 40, 36; #Ataque 3; Dano 1d3\1d3\1d8; Tend. V; AE ferroadas da cauda (1d6 em número) até o alcance de 6 metros causando 1d6 de dano, máximo de 4 ataques; TAC0 13.

As mantícoras (diferentes daquelas descritas na lista de encontros eventuais), estão escondidas numa pequena clareira, à espreita,

Os Encontros
(Informação para o Mestre)

Encontros eventuais acrescentam suspense e tensão à aventura, tornando tudo mais realista. Num mundo povoado por monstros e heróis, é praticamente impossível ir de um ponto a outro sem se deparar com alguma coisa. (A menos que os dois pontos estejam muito próximos.)

Uma das vantagens desses encontros é que você pode mudar de idéia sobre eles; não precisa se sujeitar aos resultados do dado. Tragidore foi elaborado de uma maneira que, a cada seis horas, os personagens precisam fazer um teste de encontro eventual. Não siga as regras literalmente! Por exemplo, ignore o fato de você ter jogado um encontro com lobos pela quarta vez consecutiva; mude os lobos para outro tipo de monstro, ou simplesmente dispense esse encontro. O mesmo vale para o contrário: se o período entre os encontros for muito longo, mostre quem manda!

Os encontros específicos, além de serem bons para a aventura, podem influenciar decididamente na história. Essa aventura contém dois tipos de encontros específicos: ameaças (corruptoras ácidas e mantícoras) e oportunidades (ente, ninfas e lâmia). As ameaças têm como objetivo testar as habilidades dos personagens, assustá-los um pouco antes de chegarem ao local onde a aventura atinge seu clímax. Já as oportunidades (que podem se tornar ameaças se não forem aproveitadas corretamente) proporcionam informações e outros tipos de ajuda.

Em " A Terrível Tragédia de Tragidore", os encontros específicos ocorrem em áreas definidas no mapa, mas você não precisa seguí-lo radicalmente. Por exemplo, se você deseja que os personagens encontrem a lâmia, mas ainda não estão perto do hexágono correspondente, não se deixe deter por isso; promova o encontro onde achar interessante.

Os dois tipos de encontro são divertidos.

Uma caminhada longa, sem nenhum perigo ou tensão, é muito chata para os jogadores, e para você também. Mesmo levando isso em consideração, nenhum dos encontros designados para a aventura é, necessariamente, obrigatório.

Vamos supor que você queira que os PJs cheguem ao esconderijo de Zara, sem passar por tantas árvores enormes. Simples: o único encontro que os personagens terão, logo que entrarem na floresta, será com um grupo de pégasos. Se o líder dessas criaturas for enfeitiçado, ou simplesmente estiver disposto a ajudar, ele vai transportar os personagens diretamente ao local onde fica o esconderijo, ou os deixará próximos a ele, dando-lhes instruções de como prosseguir. Se os PJs já estiverem preparados para o encontro com os elfos negros, haverá maneiras de apressar as coisas para chegar a esse ponto.

Uma observação quanto a acontecimentos excessivos: você pode eliminar algumas partes da aventura e utilizá-las, mais tarde, em outra ocasião, se quiser. Por exemplo, você gostou dos bandidos vampiros, mas prefere não usá-los em Tragidore. Pode simplesmente omitir a parte em que eles aparecem, e transportá-la para o cenário de outra aventura. Se quiser, poderá, inclusive, usar esses bandidos como núcleo principal de uma aventura totalmente nova. Quase todas as informações, em qualquer aventura, podem ser utilizadas de um jeito ou de outro, mesmo que diferentemente daquilo que foi idealizado.

onde deixam os restos de suas vítimas. Durante o dia, a clareira pode ser vista a aproximadamente 16 metros de distância, o que possibilita que os personagens evitem passar por ela. À noite é impossível avistá-la, a não ser quando já estiverem bem próximos. Ao entrarem na clareira (de dia ou à noite) as mantícoras pularão de cima das árvores para atacar os personagens.

Se os monstros forem derrotados e os personagens resolverem vasculhar a clareira, encontrarão os restos dos corpos de dois aventureiros desaparecidos, semienterrados no meio de folhas secas e musgo. Se mexerem nos corpos, vão encontrar um tesouro: cinco adagas de prata, presas a um cinturão de couro (uma delas é uma arma +2), uma corrente de ouro com um topázio (no valor de 140 po), duas bolsas contendo um total de 300 pp, 120 po e 60 pl; e uma garrafa de metal polido contendo um líquido roxo, malcheiroso, que é, na verdade, uma poção de cura-extra.

C) *Ente:* CA 0; MV 12; DV 12; pv 94; # Ataque 2; Dano 4d6\4d6; AE árvores animadas; Tend. H; TAC0 9.

Se os jogadores forem até o hexágono C, começarão a ouvir um som grave, regular, como um zunido. Eles logo verão o que parece ser galhos de um velho e grosso carvalho. Não é uma árvore. Caso haja um ranger, um druida ou um elfo no grupo, ele vai perceber que a criatura é um ente, e o ruído produzido por ele (como o do vento agitando as folhas das árvores), significa alguma coisa em seu próprio idioma.

Se alguém tentar conversar com o ente numa língua que ele compreenda, a criatura vai dizer ao grupo que existe algo muito mau no meio da floresta, à nordeste. Várias vezes, o ente viu um ser metade mulher e metade cabra indo naquela direção, carregando um homem nas costas... e todas as vezes, viu, também, que a criatura voltava sozinha.

D) *Ninfas (2):* CA 9; MV 12; DV 3; pv 18, 16; #Ataque nenhum; Dano nenhum; AE & DE magias como um sacerdote de 7° nível, mais habilidades mágicas (ver abaixo); Tend. B; TAC0 17.

Magia, Ninfa # 1:

1° Círculo: *Cativar Animais, Curar Ferimentos Leves (x 2).*

2° Círculo: *Encantar Pessoas ou Mamíferos, Imobilizar Pessoas, Revelar Tendência.*

3° Círculo: *Curar Cegueira (x 2).*

4° Círculo: *Detectar Mentira.*

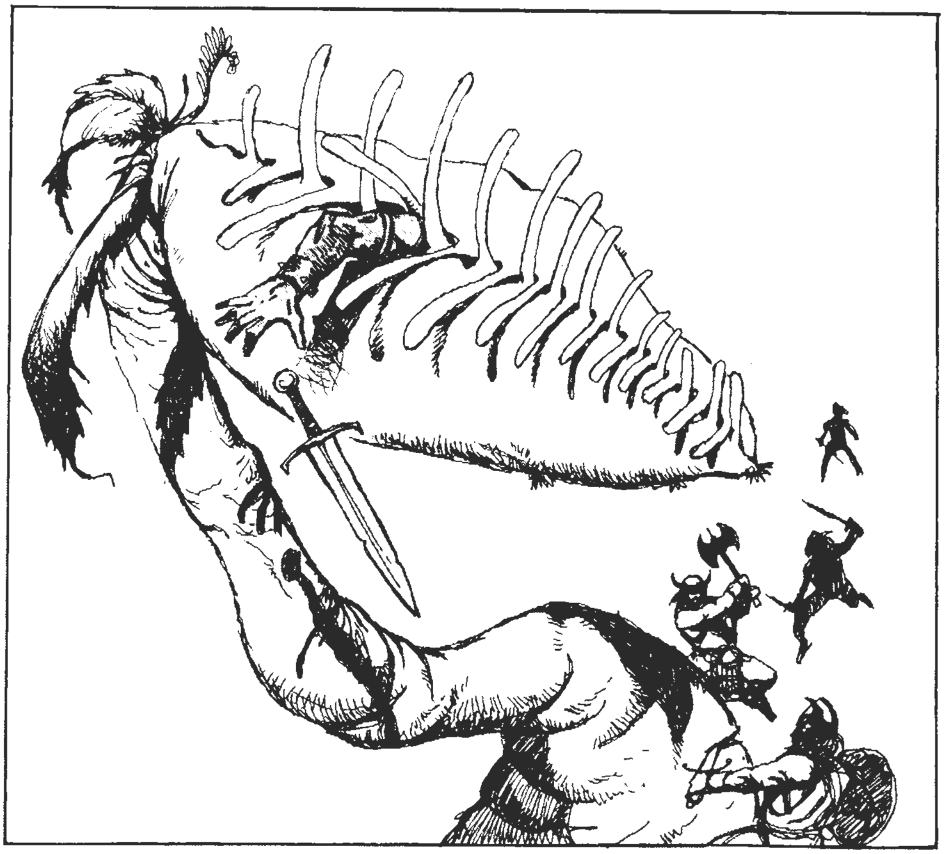
Magias, Ninfa # 2:

1° Círculo: *Curar Ferimentos Leves, Detectar Magia, Constrição.*

2° Círculo: *Encantar Pessoas ou Mamíferos, Encontrar Armadilhas, Tropeço.*

3° Círculo: *Dissipar Magia, Imobilizar Animais.*

4° Círculo: *Curar Ferimentos Graves.*



Cada ninfa pode usar a porta dimensional uma vez por dia. Se um personagem olhar para a ninfa, sem permissão, terá que jogar sua resistência à magia, ou ficará cego.

Quando entrarem no hexágono D, os personagens vão notar que ali a floresta tem sido muito bem-cuidada. Há flores no chão, rentes às árvores, e a grama não está densa, tendo sido cuidadosamente aparada. Há, também, uma lagoa, com lírios flutuando na superfície. Se os personagens se aproximarem da clareira, ouvirão uma suave voz feminina, que parece vir do meio das árvores.

"O que estão fazendo aqui?", ela pergunta. "Fiquem parados e fechem os olhos para que eu possa observá-los melhor."

Se um dos personagens se recusar a obedecer, ficará cego ao ver a ninfa # 1. Se os personagens fizerem um *teste de resistência* para evitar esse efeito, ou se todos obedecerem o pedido da criatura, terão permissão para aproximar-se da clareira e ver as duas ninfas, sem qualquer perigo.

As ninfas não são hostis, e gostam de ajudar (como ficou óbvio pela descrição das magias que possuem). Se não forem atacadas, nem insultadas, darão informações bastante úteis ao grupo (que até poucas semanas atrás, viram alguns homens caminhando nessa parte da floresta. Mas, depois, até a chegada dos personagens, não viram mais ninguém).

A última visitante foi uma mulher de pele escura, que disse às ninfas que estava passando por ali, a caminho de casa – no meio da floresta, mais ao norte. "Sei que ela disse a verdade", explica a ninfa # 2, que usou a *Detectar Mentira.* (A mulher de pele escura é Zara, a vilã principal da trama, que os personagens deverão encontrar mais tarde, se terminarem a missão.) Se os personagens disserem a verdade sobre o motivo de estarem na floresta, e, de uma maneira geral, tiverem um bom relacionamento com as ninfas (decisão do Mestre), elas se oferecerão para usar magias de cura ou qualquer outra que possa preparar melhor os aventureiros para a excursão pela densa floresta.

E) *Lâmia:* CA 3; MV 24; DV 9; pv 52; # Ataque 1; Dano 1d4 (adaga); AE & DE habilidades para magia, dreno de Sabedoria; Tend. C; TAC0 11.

Ao se sentir ameaçada por uma arma, a

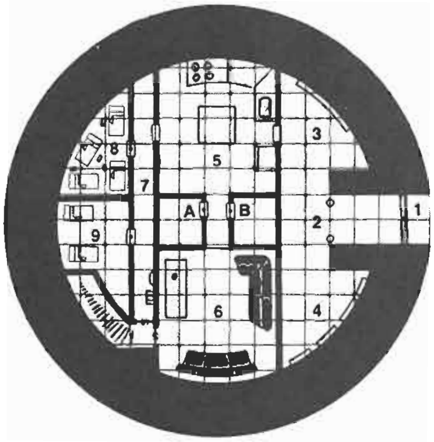
lâmia usa *Enfeitiçar Pessoas, Sugestão* e *Ilusão* para atrair as vítimas. Cada vez que ela toca a vítima, estará drenando um ponto de Sabedoria. Quando a pontuação total da habilidade da vítima for abaixo de 3, ela torna-se automaticamente uma escrava da lâmia, fazendo o que a criatura mandar. Se a lâmia ficar encurralada, vai usar *Reflexos* para confundir os adversários, e poderá desferir golpes com sua arma, numa situação de vida ou morte.

Essa é a criatura responsável pelo desaparecimento dos homens de Tragidore. Usa a magia para atraí-los e, então, drena-lhes a Sabedoria, transformando-os em autômatos. Ela trabalha com Zara, uma elfa negra que lidera uma operação de mineração ilícita no subsolo da floresta. Há algumas semanas, Zara usou *Teleportação* para tirar a lâmia de sua terra natal, um deserto, obrigando-a a cumprir suas ordens; do contrário, ficaria perdida para sempre na floresta. A tarefa da lâmia está quase concluída, pois sobraram poucos homens a serem capturados, mas a criatura ainda é perigosa, e pode matar quem lhe cause transtornos.

Se os personagens entrarem silenciosamente no hexágono E, poderão ouvir, à frente, um leve farfalhar. Se ficarem absolutamente quietos, poderão ver a lâmia em sua forma natural e surpreendê-la. Se os personagens não tomarem cuidado, a lâmia vai detectar sua presença e adotar uma aparência de "pobre donzela desesperada". Se os personagens não conseguirem perceber a farsa, nem evitar o encontro, a missão estará seriamente comprometida. Por outro lado, caso a lâmia seja capturada e ameaçada de morte, ela irá contar tudo aos jogadores, inclusive onde Zara está escondida, no meio da floresta.

O Esconderijo de Zara

Existem várias maneiras de os jogadores descobrirem a localização do esconderijo. Podem recorrer às medidas de tentativa e erro, e acabar acertando. Talvez consigam uma boa informação da lâmia. Se *Conversar com Animais* for usada em um pássaro daquela área, este pode dizer que direção devem seguir. Uma outra maneira seria subir no alto de uma árvore, ou, através de magia, erguer-se acima delas para avistar alguma coisa. Quando os personagens estiverem no hexágono que contém o esconderijo, leia o trecho seguinte.



> Logo à sua frente, as árvores acabam; na verdade, vocês estão diante da primeira área da floresta que não se encontra coberta por árvores e vegetação densa. (Eles avançam em direção à clareira.) Daqui vocês vêem uma estrutura cilíndrica, com mais de 33 metros de diâmetro, feita de pedra. (Se vierem do sentido leste, ou resolverem andar em volta da estrutura para ver a entrada.)Em um pequeno recesso na parede, vocês encontram duas portas de madeira.

A construção não tem janelas, foi feita com blocos de pedra, formando uma parede firme, com aproximadamente 5 metros de espessura. É possível penetrar em paredes através de magia (*Pedra em Lama* seria uma boa opção); porém, a maneira mais lógica seria entrar pelas portas.

O Andar Térreo

1• *Entrada.* As portas são feitas de carvalho, reforçadas com barras de ferro. Cada uma tem uma fechadura, mas se um ladrão fizer parte do grupo, poderá abri-la facilmente e os personagens entrarão, sem serem notados pelos ocupantes do lugar. Três personagens cujas Forças somem 45 ou mais, podem quebrar uma das portas; porém, o barulho vai atrair a elfa negra no compartimento 5 (ver mapa acima). Pode-se usar, também, vários itens mágicos para forçar a passagem.

Cabe ao Mestre decidir se as tentativas foram ou não bem-sucedidas.

Nenhum dos compartimentos dentro da estrutura cilíndrica estará iluminado, a não ser que ali haja algum monstro ou criatura usando luz para ver o que está fazendo. (Elfos negros e outros seres possuem infravisão, portanto podem agir normalmente no escuro.) Em outras palavras, os jogadores precisarão providenciar suas próprias fontes de iluminação.

2• *Guardas.* Logo após a entrada, os PJs terão problemas. A menos que tenham chegado no esconderijo à noite, ou no corredor, silenciosamente (com a ajuda de magia, ou de movimentos extremamente cuidadosos), a presença deles será detectada por dois guardas elfos negros, que estarão posicionados perto dos pilares, na área 2. Os guardas ficarão escondidos, prontos para surpreender os aventureiros, quando estes aproximarem-se dos pilares.

Elfos negros, guardas (guerreiros de 3° nível, 2): CA -1 (corrente +1, escudo, bônus por Destreza); MV 12; DV 3; pv 24; # Ataque 1; Dano 1d6+1 (espada curta); PM 56%; Tend. C; TAC0 17.

Magias (naturais) : *Globo de Luz, Fogo das Fadas, Escuridão.*

Os elfos negros podem se mover silenciosamente; são surpreendidos apenas 1 vez em 8, possuem infravisão (alcance 12), e têm um bônus de +2 em todas as jogadas de resistência a qualquer tipo de magia (além de sua imunidade natural).

Se os jogadores fizerem muito barulho enquanto passarem pelas portas, a elfa negra guerreira, que se encontra na cozinha (área 5), vai ouvir a briga e juntar-se aos outros, por 2 rodadas. Os dois guardas não vão chamar reforços, pois se acham fortes o suficiente para lidar com os invasores.

3• *Alcova.* Esse pequeno compartimento, ao norte da entrada, está praticamente vazio, com exceção de um trabalho em tapeçaria de 6 metros de comprimento. O trabalho mostra um grupo de elfos negros derrotando um grupo maior de guerreiros humanos. Uma porta na parede sul conduz para o lado oeste.

4• *Alcova.* Essencialmente idêntica ao compartimento 3, essa pequena câmara contém quatro peças de tapeçaria. Da esquerda para a direita, elas mostram partes da vida de uma elfa negra. A primeira é um retrato de uma garota cercada por nobres elfos negros. A segunda peça mostra a mesma garota, agora mais velha, trabalhando como aprendiz de uma elfa negra arcana. Na terceira cena, a jovem está usando magia contra a antiga professora. O quarto trabalho mostra a elfa sentada numa plataforma, cercada por homens, todos escravos, a maioria humanos. Um dos escravos segura uma pedra brilhante, que é examinada pela elfa.

5• *Cozinha.* Se os personagens não causarem alvoroço ao abrirem as portas (área 1), então ouvirão parte de uma discussão. Se abrirem a porta abruptamente, interromperão a discussão entre uma elfa negra e três orcs (os cozinheiros) sobre o que

servir na próxima refeição. As três figuras avançam na direção dos intrusos. A iluminação do compartimento é fraca, contando apenas com três lampiões.

Elfa negra, guerreira de 3° nível: CA 4 (corrente +1); MV 15; DV 3; pv 24; # Ataque 1; Dano 1d6 +2 (espada curta +2); PM 56%; Tend. C; TAC0 16.

Magias (naturais): *Globo de Luz, Fogo das Fadas, Escuridão, Clarividência, Detectar Mentira, Sugestão, Dissipar Magia.*

Os elfos negros podem mover-se silenciosamente e são surpreendidos apenas 1 vez em 8; possuem infravisão e tem um bônus de +2 para todas as jogadas de resistência a qualquer tipo de magia (além de sua imunidade natural).

Orcs (3): CA 9 (aventais de couro); MV 12; DV 1; pv 7, 6, 5; # Ataque 1; Dano 1d3 (mordida) ou 1d6 (batedor de carne, usado com machadinha); Tend. V; TAC0 19.

Os orcs tentarão atacar com os batedores de carne. Se forem encurralados ou perderem 1 ou 2 pontos de vida, largarão suas armas e partirão para cima dos personagens, numa fúria cega (+1 ponto de vida, com suas mordidas), até que sejam mortos, ou que os intrusos saiam da área. Os orcs não vão perseguir os personagens, mas a elfa negra, sim.

Se ela já foi encontrada na área 2, os únicos ocupantes da cozinha serão os orcs e, sem a sua mestra, eles evitarão lutar. Se tiverem tempo, vão abrir a porta da despensa para esconder-se.

A câmara A contém prateleiras cheias de comida não perecível, como grãos e carne seca. Numa das prateleiras do fundo, atrás de um saco de grãos, há um conjunto de louças — pratos e xícaras enfeitados com ouro e platina, no valor aproximado de 500 po.

A câmara B era uma outra despensa, mas foi transformada em uma cela. Dentro dela estão dois aventureiros (guerreiros de 1° nível, pv 5 e 4), que foram capturados quando seu grupo entrou no esconderijo da elfa há alguns dias. Estão presos até perderem o poder da vontade e ir trabalhar com os outros nas minas, resignados. Eles sabem que existe uma escada atrás da passagem secreta, na área 6, mas não sabem que ela vai dar diretamente na mina.

Os homens não querem acompanhar os PJs; eles não têm armas, nem armaduras, e estão fracos devido aos ferimentos e à falta de comida.

6• *Sala de Jantar.* Essa é uma área ricamente decorada; todos os móveis e acessórios são pretos ou vermelhos.

Um item se destaca, que é um pequeno jarro sobre a mesa principal (esta ocupa toda a extensão de uma parede). O jarro contém 50 brotos de gosto.

Quem comer um deles, antes da refeição, sentirá o gosto que quiser na comida. Se forem vendidos, esses brotos valem 5 po cada.

Atrás de uma parede, revestida de veludo negro, existe uma passagem secreta que conduz ao patamar de uma escada. Seus degraus são revestidos de veludo vermelho.

Se olharem com atenção, os personagens vão perceber que os degraus pares estão gastos pelo uso, enquanto os outros, ímpares, parecem novos. Isso indica que a escada contém um tipo de armadilha, evitada se os degraus forem galgados de dois em dois. Se os de veludo gasto forem ignorados, a armadilha será acionada quando os personagens chegarem ao último degrau.

A porta secreta por onde entraram se fechará, enquanto a outra, no fim da escada, já estará trancada. Da parede sairão lanças em direção aos personagens. O ataque delas equivale a monstros com 4 DV (TAC0 17) e acrescentam 1d6 pontos de dano. Cada personagem será o alvo de duas lanças.

7• *Corredor.* A porta da cozinha dá num corredor que vai de norte a sul, com duas portas trancadas na parede oeste. Na extremidade sul, vê-se um escudo pendurado na parede e um baú no chão.

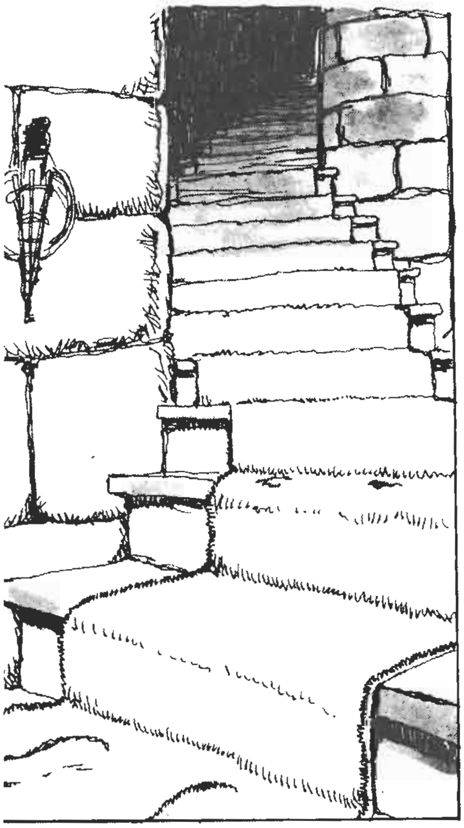
O baú, vazio, não está trancado, mas tem uma armadilha de gás. Se ele for aberto antes da armadilha ser desativada, todos os personagens, a uma distância de pelo menos 6 metros, deverão testar sua resistência ao Sopro-de-Dragão, ou cairão inconscientes.

Se alguém pressionar o centro do escudo, a parede, onde ele está pendurado, vai abrir, revelando uma nova escadaria.

8• *A Sala do Sargento.* Essa área comporta quatro beliches, com dois baús próximos. A única cama ocupada, no momento, é a de um sargento elfo, dormindo embriagado. Se os personagens não fizerem muito barulho, haverá apenas uma pequena chance (1 em 8) de que o sargento acorde enquanto eles estiverem no compartimento. Todos os baús estão trancados; cada um que for aberto irá revelar, além de roupas e pertences pessoais, um conteúdo no valor de 1d6 x 10 pp e 2d20 po.

Elfo negro, sargento (guerreiro de 2° nível): CA 7 (bônus por Destreza); MV 12; DV 2; pv 14; #Ataque 1; Dano 1d6 + 1 (espada curta + 1); PM 54%; Tend. C; TAC0 18.

9• *A Sala dos Capitães.* Contém camas e objetos pessoais de dois capitães elfos negros (guerreiros de 4° nível). Para determinar quem



se encontra aqui, quando os PJs abrirem a porta, jogue 1d6: 1-3 = ninguém, 4-5 = capitão # 1, 6 = dois capitães.

Capitão # 1: CA 0 (corrente +1, bônus por Destreza); MV 12; DV 4; pv 28; # Ataque 1; Dano 1d6 + 2 (espada curta +2); PM 58%; Tend. C; TAC0 15.

Capitão # 2: CA 2 (corrente +1, bônus por Destreza); MV 12; DV 4; pv 23; # Ataque 1; Dano 1d6 + 1 (espada curta +1); PM 58%; Tend. C; TAC0 16.

Na cama do primeiro capitão, embaixo do travesseiro, há um anel de rubi no valor de 200 po. Embaixo de uma tábua solta, no assoalho, há um saco contendo 300 po e uma poção de invulnerabilidade.

O Piso Inferior

1• *Túnel Vertical Para a Mina.* Consiste em um buraco de 1,5 metro de diâmetro que desce reto até 16 metros, terminando em um outro túnel, que leva à área 1 do complexo da mina. Os elfos negros, com habilidade natural, podem usar *Levitação* e mover-se mais rapidamente para cima ou para baixo nesse túnel vertical. O mais comum, no entanto, é descer ou subir por uma corda. Se os personagens examinarem a parede do buraco, vão descobrir, pouco abaixo da entrada, um gancho onde podem prender a corda.

As quatro portas, que permitem a saída dessa área, se fecharão automaticamente, a menos que sejam forçadas a permanecerem abertas, ou se a tranca for quebrada.

2• *Sala dos Suprimentos.* Nessa área estão as diversas ferramentas de mineração. Existe 50% de possibilidade de que os PJs encontrem dois sargentos quando estiverem indo para o andar térreo da torre.

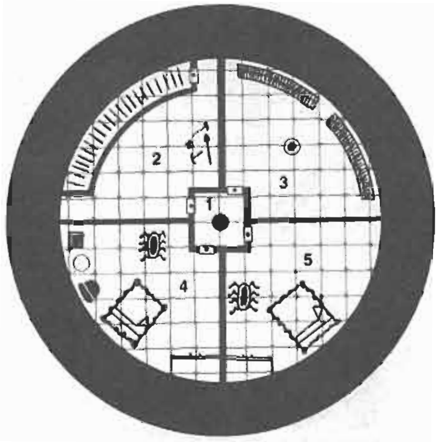
São os mesmos sargentos descritos na área 8, só que, agora, com CA 1 (corrente +1 e bônus por Destreza).

Um deles carrega uma corda de 16 metros de extensão, que acabou de retirar do gancho do túnel vertical.

Os personagens podem usá-la para descer; porém, a corda só agüenta 125 quilos de uma vez. Se os PJs exercerem muita pressão, ela vai romper, e todos cairão vertiginosamente pelo buraco.

3• *Estúdio.* Essa é a área onde Zara guarda seus livros de magia e constantemente os estuda. Sobre uma pequena mesa redonda, no centro do local, encontra-se uma bola de cristal.

Ela irradia magia (graças à *Aura Mística de Nystul*), mas, na verdade, funciona como uma armadilha; quem a tocar, sofrerá 1d6 pontos de dano elétrico e um 1d6 extra se o personagem estiver usando armadura de metal,



ou carregando uma arma de metal. Na parede curva da sala, existem duas fileiras de prateleiras contendo inúmeros livros, vários receptáculos e outros objetos, sem qualquer valor. Se os dois livros, na extremidade esquerda da prateleira de cima, forem puxados ao mesmo tempo, o personagem que estiver examinando o local vai encontrar um painel secreto, cobrindo um nicho na parede, onde estão escondidos os livros de magia de Zara. Cada livro está protegido por um selo (presente de Telefe, a assistente de Zara). Quem tentar ler o conteúdo sem passar pelo selo (fazer *teste de resistência* à magia), ficará cego. (Cada livro só pode afetar um personagem; uma vez que o selo for acionado, os outros poderão ler sem problemas.) O livro # 1 traz os Círculos de Magia 1 a 3, que Zara já adquiriu; o livro # 2 contém os Círculos 4 a 5, que ela precisa escolher. Veja as magias que lhe são acessíveis:

1° Círculo: *Alarme, Enfeitiçar Pessoas, Compreensão da Linguagem, Detectar Magia, Apagar, Queda Suave, Amizade, Cerrar Portas, Identificação, Dardos Místicos, Aura Mística de Nystul, Proteção ao Bem, Ler Magia, Sono.*

2° Círculo: *Alterar-se, Cegueira, Escuridão, 4,5m, Detectar Invisibilidade, Esquecimento, Invisibilidade, Boca Encantada, Reflexo, Raio de Enfraquecimento, Teia, Fechadura Arcana.*

3° Círculo: *Dissipar/Detectar Magia, Vôo, Imobilizar Pessoas, Invisibilidade, 3m, Proteção ao Bem, 3m, Proteção a Projéteis, Sugestão, Idiomas.*

4° Círculo: *Enfeitiçar Monstros, Escavar, Extensão I, Fogo da Contemplação, Pequeno Globo de Invulnerabilidade, Metamorfosear-se, Provocar Maldição (reverso de Remover Maldição).*

5° Círculo: *Contato Extra-planar, Dominação, Enfraquecer o Intelecto, Imobilizar Monstros, Criar Passagens, Telecinésia, Teleportação.*

4• *A Sala de Zara.* Essa câmara extremamente luxuosa, decorada em preto e vermelho, tem banheira de metal negra em forma de aranha, ao lado de uma das paredes. Do outro lado da sala, há uma cama grande, com cortinas pretas fechando-se ao seu redor. Um armário embutido contém várias roupas, próprias para uma elfa negra.

Durante o dia, Zara estará aqui (75%) ou com sua assistente (25%). Se os personagens fizerem algum barulho, ou entrarem em combate enquanto estiverem nesse local, Zara e Telefe (na área 5, embaixo) vão ouvir e entrar em ação, invadindo a área 4 ou 5. À noite, existe 75% de chance de que Zara esteja fora do esconderijo (ela gosta de passear na escuridão), e 25% de que permaneça em sua sala.

Zara (elfa negra, maga de 11° nível): CA 4 (manto de proteção +4, bônus por Destreza); MV 15; DV 10 + 1; pv 35; # Ataque 1; Dano 1d3 (dardos envenenados); PM 72%; Tend. C; TAC0 17.

Os dardos de Zara — ela carrega doze no início de cada encontro — estão embebidos em sonífero feito pelos elfos negros (jogar resistência a -4, ou desmaiar). Ela prefere usar magia para atacar ou atrapalhar os intrusos, deixando para arremessar os dardos somente quando o alvo estiver próximo (para maximizar as chances de atingi-lo). Como todos os de sua espécie, ela possui infravisão (alcance 12) e um bônus de +2 para todas as jogadas de resistência a efeitos de magia, além de sua imunidade natural.

Magias (naturais): *Globos de Luz, Fogo das Fadas, Escuridão, Detectar Magia, Revelar Tendência, Levitação, Clarividência, Detectar Mentira, Sugestão, Dissipar Magia.*

Outras magias: selecione a partir dos livros de magia de Zara (área 3, acima), ou use a lista seguinte (feita de maneira a torná-la uma adversária poderosa).

1° Círculo: *Enfeitiçar Pessoas, Dardos Místicos (x 2), Sono.*

O Fim da Caçada

(Informação para o Mestre)

Quando os personagens chegam ao esconderijo de Zara, estão praticamente trancados; não no sentido literal, mas em termos de flexibilidade quanto a forma da aventura. Se você tirar ou alterar os pontos principais do lugar, incluindo a mina, pode criar uma grande confusão. O clímax se tornará enfadonho, sem oferecer desafios suficientes, ou, ao contrário, poderá proporcionar tantos desafios, que os PJs não viverão para completar sua missão.

Antes de chegar a essa parte da aventura, certifique-se de que você aprendeu, ou refrescou a memória, a respeito dos elfos negros. Embora a maioria dos vilões nesse esconderijo não possua muitos pontos de vida (se comparados a um guerreiro de 7° ou 8° nível), a elfa negra tem várias habilidades que a tornam uma adversária difícil. Essas habilidades especiais estão resumidas no texto da aventura. Para compreendê-las, seria interessante você estudar as definições no *Livro dos Monstros,* da Abril Jovem.

Essa parte da aventura pode ser simples ou complexa, como você quiser. Se preferir enfraquecer ou fortalecer o adversário, poderá mudar as táticas dos elfos negros, ao invés de se preocupar com a quantidade deles, ou com o tipo de poder que possuem.

Veja exemplos de como dificultar as situações dos personagens:

— Os elfos, no andar térreo do esconderijo, não vão enfrentar os intrusos diretamente, mas, sim, preparar-lhes uma emboscada.

— Se o combate no andar térreo envolver golpes barulhentos, ou se os personagens ativarem a armadilha da escada (que pode acionar um alarme ruidoso), Zara, Telefe ou ambas, não ficarão simplesmente esperando por eles, atacando-os no alto da escada, no compartimento de suprimentos, ou, pior ainda, no fundo do túnel vertical.

— Quando os PJs se encontram com um grupo de guardas e mineiros, os elfos negros ordenam aos orcs que matem os prisioneiros. Os personagens, então, se deparam com um dilema: devem preocupar-se com sua segurança ou com as vidas dos prisioneiros (já que vieram aqui para tentar libertá-los)?

Por outro lado, você pode facilitar as coisas para os personagens, fazendo com que os orcs ajam precipitadamente:

— Ninguém jamais invadiu o esconderijo anteriormente, e os guardas entram em pânico assim que as portas se abrem. Eles avançam nos intrusos, esperando que recuem, e são inevitavelmente rechaçados.

— Zara não se apavora quando os personagens entram em seus aposentos, mas fica furiosa. Ao invés de passar uma ou duas rodadas preparando sua defesa, ela ataca, desferindo *Dardos Místicos* contra o maior alvo que enxergar. (Os guerreiros talvez fiquem feridos, mas não gravemente.) Nesse meio tempo, os lançadores de magia do grupo aproveitam para pegá-la, antes que ela o faça. Para facilitar as coisas ainda mais, você pode descrever Zara como estando tão furiosa, que as magias que lança não dão certo, pois ela não consegue se concentrar.

— Os guardas elfos irão lutar se não tiverem outra escolha, mas sua principal preocupação, no momento, é salvar a própria pele. Tentarão se defender e, talvez, até barganhar com os invasores para que os deixem fugir. Se tiverem uma chance, talvez escapem pela entrada da área onde estão, para jamais serem vistos novamente.

Mais uma vez, queremos lembrar que, embora você esteja seguindo uma série de regras, isso não o torna um escravo delas, deixando-o totalmente livre para tomar as decisões que quiser. Você é o único que conhece as habilidades e capacidades exatas dos personagens. Cabe a você adequar o inimigo de maneira a torná-lo um adversário condizente com os personagens. Não deixe que eles simplesmente vençam, mas, também, não torne isso absolutamente impossível.

2° Círculo: *Cegueira, Escuridão, 4,5m, Reflexos, Raio de Enfraquecimento.*

3° Círculo: *Dissipar Magia, Vôo, Imobilizar Pessoas, Proteção a Projéteis.*

4° Círculo: *Extensão I, Pequeno Globo de Invulnerabilidade, Provocar Maldição.*

5° Círculo: *Dominação, Enfraquecer o Intelecto, Teleportação.*

5• *A Sala de Telefe.* O aposento de Telefe, uma elfa negra, clériga de 9° nível, assistente de Zara, tem, praticamente, as mesmas características da sala de Zara (área 4), porém, não tão ricamente decorado.

Telefe sempre estará nessa sala, independente de quando os PJs entrarão nela. Talvez esteja acompanhada de Zara, durante o dia, e pode ser alertada da presença de intrusos, caso causem distúrbios nessa parte do complexo.

Telefe (elfa negra, clériga de 9° nível) : CA 2 (corrente + 3); MV 15; DV 9; pv 56; # Ataque 1; Dano 1d6 +1 (mangual de infantaria); PM 68%; Tend. C; TAC0 16.

Além da magia que ela escolheu para seu atual repertório, a assistente possui todas as habilidades normais de uma clériga de alto nível; veja as descrições de Zara para maiores detalhes.

Magias:

1° Círculo: *Causar Ferimentos Leves (x 2), Proteção ao Bem, Causar Medo (reverso de Remover Medo), Santuário.*

2° Círculo: *Cântico, Imobolizar Pessoas (x 2), Silêncio, 4,5m, Martelo Espiritual.*

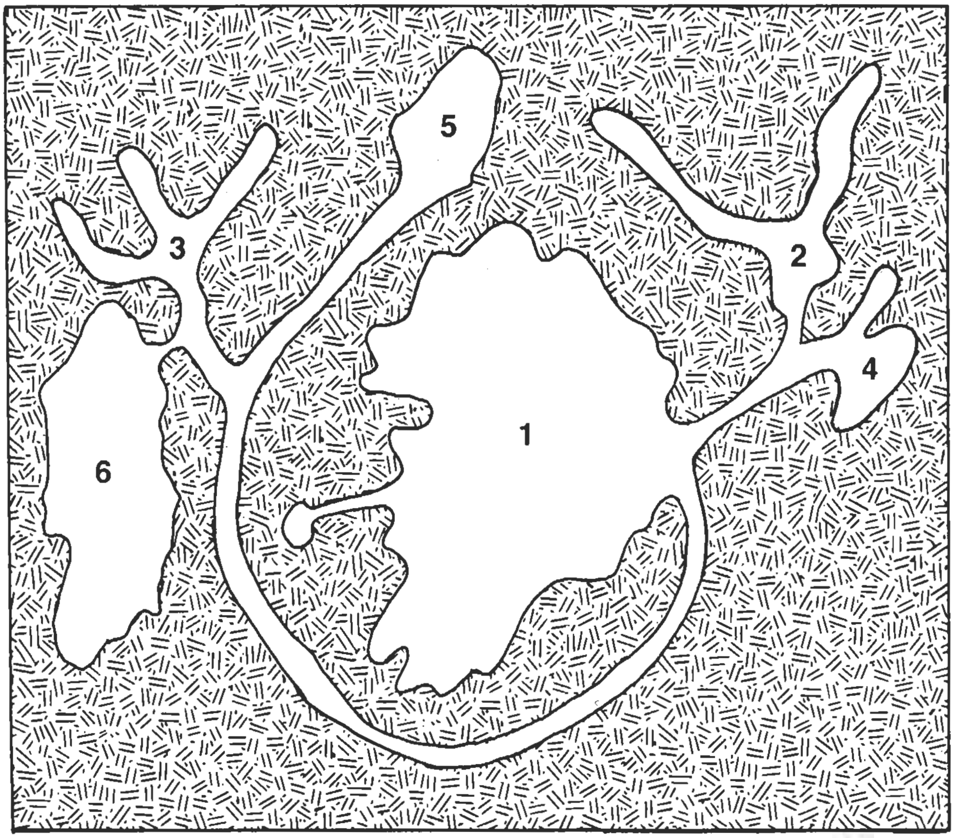
3° Círculo: *Causar Cegueira ou Surdez, Criar Alimento, Dissipar Magia, Símbolo de Proteção, Provocar Maldição (reverso de Remover Maldição).*

4° Círculo: *Causar Ferimentos Graves, Envenenar (reverso de Neutralizar Veneno), Proteção ao Bem, 3m.*

5° Círculo: *Curar Ferimentos Críticos.*

O tesouro particular de Telefe fica trancado em um baú, embaixo da cama. Ele contém uma armadilha de veneno elfo (fazer *teste de resistência* a veneno, ou cair inconsciente). Dentro dele, em um fundo falso (detectado como passagem secreta), há uma corda para escalar, um pergaminho de proteção à magia, uma bolsa contendo 800 po, e uma pequena pepita de ouro, presa a uma corrente de prata (valor total = 50 po).

As Minas



Zara conduz suas operações ilícitas de mineração nas câmaras e corredores subterrâneos. Não é errado escavar metais preciosos; porém, Zara usou de coerção para aumentar sua força de trabalho e não hesita em forçar seus escravos a trabalharem até suas últimas forças. Então, novos homens são seqüestrados para substituir os inúteis. No momento ela tem quarenta homens trabalhando como mineiros. Uma equipe de quinze orcs vigiam os escravos; os orcs são, por sua vez, supervisionados pelos sargentos e capitães.

Zara e Telefe quase nunca descem às minas e, durante toda a aventura, elas não serão vistas ali. A clériga vai uma vez ao dia *Criar Alimento* para os trabalhadores e para os orcs (que raramente recebem mais que meia ração). Às vezes, Zara desce até as minas e lança *Escavar* para construir um túnel em uma nova direção.

Os escravos: Nenhum dos escravos que os personagens encontrarem serão de grande ajuda, logo de imediato. Quase todos foram transformados em autômatos, através do poder de drenar Sabedoria da lâmia, e os poucos (1 em cada 5) que ainda não foram privados de sua vontade, estão muito fracos devido à fome e à fadiga.

Dissipar Magia pode fazer com que eles recuperem os pontos de Sabedoria perdidos — bem como a vontade de lutar —para 1d6 + 3. Se os personagens conseguirem iniciar uma revolta, os 20% de escravos que não foram drenados irão participar da rebelião. Para determinar o sucesso de *Disssipar Magia,* compare o nível do lançador ao 9° nível (DV9) do poder da magia da lâmia.

Os escravos que recuperarem a vontade de lutar terão CA 10, MV 9, DV 1; pv 2d4; # Ataque 1; Dano 1d6 +1 (picaretas) ou 1d6 (pá, usada como clave); tendência qualquer que não seja *vil;* TAC0 20.

Ao descerem pelo túnel vertical, os personagens terão que passar por um outro túnel, bem mais curto, que vai dar na primeira câmara.

1• *Caverna.* Essa área enorme foi onde os mineiros de Zara fizeram a primeira escavação. Agora não há mais atividade aqui. Na parte norte da caverna, os escravos e os orcs descansam; na parte sul, ficam guardadas a comida e a água. Quando os PJs entrarem nessa câmara, existe 20% de chance de que dois orcs estejam entrando pelo lado oposto (para pegar água). Se os personagens estiverem usando qualquer fonte de luz, ou se fizerem barulho, os orcs vão notar sua presença, e voltarão correndo à área 6 para avisar os elfos negros .

Orcs (2): CA 8 (couro); MV 12; DV 1; pv 6, 5; # Ataque 1; Dano 1d2 (chicote) ou 1d4

(adaga); Tend. V; TAC0 19.

Os chicotes são usados com os escravos. Ao se depararem com os PJs, a primeira coisa que tentarão fazer será fugir. Se forem encurralados, lutarão até a morte, usando suas adagas.

2 e 3 • *Túneis Sem Saída.* A escavação nesses lugares foi abandonada, por não terem achado uma veia de prata ou ouro. Os PJs não encontrarão ninguém aqui, mas, se não tomarem cuidado e fizerem barulho, cairão numa emboscada quando tentarem sair, pois elfos negros e orcs estão posicionados em uma das pequenas câmaras.

4 e 5 • *Câmaras Pequenas.* Cinco escravos trabalham nelas, cada um sendo vigiados por dois orcs e um sargento elfo. Veja a área 1 para checar as estatísticas sobre os orcs e a área 8 do andar térreo, sobre o sargento. Lembre-se de que os sargentos de plantão têm CA 1 (corrente +1 e bônus por Destreza).

Se os personagens conseguirem se aproximar de qualquer uma dessas câmaras sem serem descobertos, terão 2 chances em 3 de surpreender o sargento (que, como bom soldado, concentra-se em vigiar os trabalhadores). Se eles derrotarem o elfo negro, os orcs (que querem salvar a própria pele) ou o único escravo que não está sendo vigiado, contarão aos PJs onde fica a câmara com a maior parte dos escravos e elfos negros (área 6).

6 • *Estão Todos Aqui.* Esse é o compartimento onde ficam todos os mineiros, com exceção daqueles que se encontram explorando as áreas 4 e 5. A multidão inclui os seguintes membros: 30 escravos (24 controlados, 6 não controlados).

Orcs (11): CA 8 (couro); MV 12; DV 1; pv 5 cada; # Ataque 1; Dano 1d2 (chicote) ou 1d4 (adaga); Tend. V; TAC0 19.

Elfos negros, sargentos (5): CA 1 (corrente +1, bônus por Destreza); MV 12; DV 2; pv 13 cada; # Ataque 1; Dano 1d6 +1 (espada curta +1); PM 54%; Tend. C; TAC0 18.

Talvez encontrem um dos dois capitães, se não foram vistos antes (veja área 9, andar térreo). Se os personagens não investigaram os aposentos dos capitães, jogue 1d6: 1-3 = ambos estão na mina, 4-5 = capitão # 2 está na mina, 6 = nenhum dos dois está na mina.

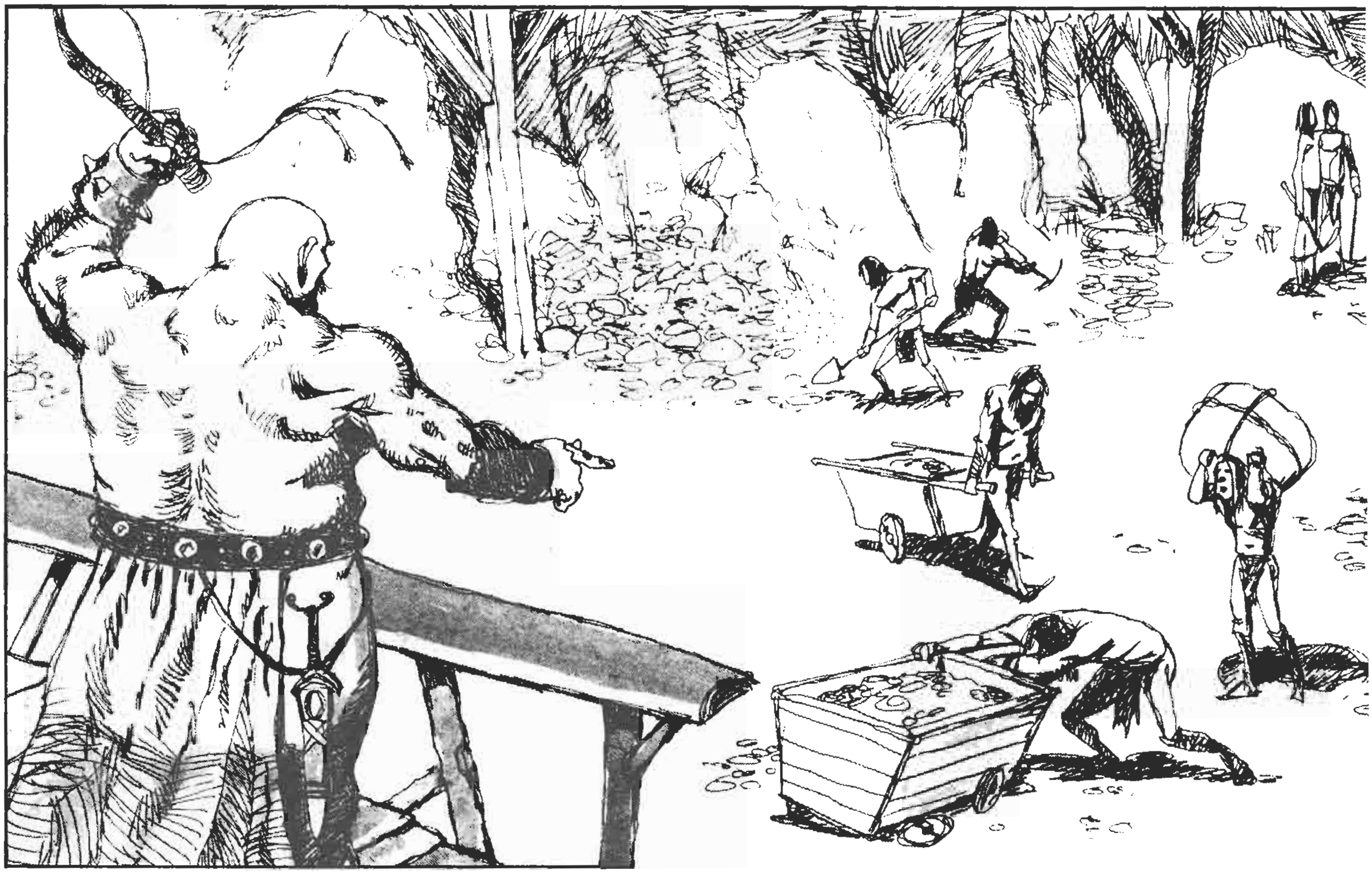
Se elfos e orcs da área forem alertados sobre a presença dos intrusos, alguns deles vão preparar uma emboscada, no canto da parede onde o corredor termina, na câmara. Se não houver alerta algum, os passos dos PJs serão confundidos com o ruído das pás e picaretas dos trabalhadores, e os personagens terão 2 chances em 3 de surpreender as criaturas.

Se uma luta começar, os orcs recuarão. Eles não querem entrar em luta corpo a corpo com os PJs, mas não hesitarão em atacar, se perceberem que os elfos conseguiram ferir alguns dos intrusos. Se os personagens fizerem os escravos se rebelarem, estes atacarão os orcs por trás.

Epílogo

O objetivo principal da missão dos personagens foi, desde o início, localizar os homens seqüestrados e resgatar quantos fossem possíveis. Embora talvez precisem matar ou ferir alguns elfos negros e orcs, aniquilar o adversário completamente pode não ser necessário.

Zara, por exemplo, não vai se arriscar apenas por vingança, ou para salvar a operação toda. Se ela enfrentará ou não os PJs quando estiver fugindo, cabe a você decidir. Se estiver muito furiosa, ela poderá tentar atacá-los pelas



costas; porém, ela não aparecerá num local onde não haja uma maneira de fugir. Zara sempre terá de reserva a *Teleportação*, que a levará imediatamente de volta de onde veio.

Quanto maior o número de sobreviventes que os PJs trouxerem à Tragidore, maior será a recompensa. Recompense-os com ouro, prata ou aquilo que você achar que eles merecem. E não se preocupe com os homens que tiveram a Sabedoria drenada. Os clérigos de Tragidore saberão o que fazer, usando *Dissipar Magia* para curá-los.

Caminhos a Percorrer

(Informação para o Mestre)

Os heróis cumpriram a missão, e, agora, é preciso cuidar dos pequenos detalhes finais; todos (ou quase todos) viverão felizes para sempre.

Será que os PJs encontrarão resistência ao conduzirem os prisioneiros para fora do complexo? Isso também vai depender de como você descreveu Zara e os elfos negros até agora. Se estes estão determinados a lutar até o fim, que seja! Se, por outro lado, eles preferem fugir ou se esconder, podem refugiar-se em alguma parte do grande esconderijo.

A viagem de volta a Tragidore pode ser pacífica, ou excitante; cabe a você decidir. Promova alguns encontros eventuais, com javalis ferozes ou mantícoras que tentem atacar os prisioneiros. Assim, você terá uma boa justificativa para aumentar ainda mais a recompensa dos personagens que tanto lutaram para salvar os homens.

Os personagens devem retornar à cidade com alguns dos prisioneiros; se todos morrerem pelo caminho, por qualquer motivo, será muito difícil explicar ao povo de Tragidore o que aconteceu. (E os jogadores questionarão o por quê de você enviá-los a uma missão que não daria certo.)

Como já foi dito, a recompensa pode variar, de acordo com o que você achar justo. Nada ganharão, se você achar que seus esforços foram em vão, ou insuficientes. Por outro lado, poderão receber uma boa quantia em dinheiro, um item mágico ou dois, ou apenas a eterna gratidão do povo de Tragidore. Essa fase é a da transição da aventura para a retomada da vida normal dos personagens.

E agora? O que os heróis farão, já que resolveram o mistério de "A Terrível Tragédia de Tragidore"? Como foi dito, logo no início, a jornada de um aventureiro não é feita só de riquezas e glórias. Porém, há sempre uma chance, no final, de ele vencer e encontrá-las. É isso, então, que move uma vida de aventuras!

Glossário das Principais Abreviaturas

CA = **Categoria de Armadura**
MV = **Movimento**
DV = **Dados de Vida**
pv = **Pontos de Vida**
Tend. = **Tendência**
- **C** = **cruel;**
- **E** = **egoísta;**
- **H** = **honrada;**
- **V** = **vil;**
- **O** = **ordeira;**
- **B** = **bondosa;**
- **N** = **neutra**

TAC0 = **Tentativa de Acertar CA 0**
AE = **Ataques Especiais**
DE = **Defesas Especiais**
po = **peça de ouro**
pp = **peça de prata**
pl = **peça de platina**
n/a = **não-aplicável**
Vn = **Voando**
PM = **Proteção à Magia**

Créditos

Design da Edição: Jean Rabe e Bruce Rabe
Ilustrações: Daniel Horne
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FIEND FOLIO, DUNGEON MASTER, RPGA, e o logotipo TSR são marcas registradas da TSR, Inc., usadas sob licença. © 1989, 1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.

Abril Jovem

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990). **Diretoria:** Roberto Civita, Richard Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati. **Diretor-Superintendente:** Fabio Mendia.

Grupo Livros Abril Jovem

Diretor: Júlio de Andrade Filho. **Editora-Chefe:** Flávia Muniz. **Editora:** Mariângela Troncarelli. **Chefe de Arte:** Simone Leandro. **Assistentes de Arte:** André Alves e Vandré de Oliveira Silva. **Coordenação de Produção:** Ramilto Biondo. **Preparadores de Texto:** Ivaldo Soares, Silvana de Gouveia. **Diretor de Marketing:** Walter Thomé. **Gerente de Produto:** Otto Mercadante Busch. **Gerente de Desenvolvimento de Mercado:** Ari Caleffi. **Analista de Produto:** Wanderlei dos Santos. **Gerentes de Novos Canais:** Nelson de Carvalho, Vivian Graf e Rodolpho Koch. **Gerente de Comunicação e Serviços de Marketing:** Maria L. Volponi. **Diretor Responsável:** S. Fukumoto. **Produção Externa:** Marcos Malvezzi Leal (tradução), LLCM - Publicidade e Editora (editoração eletrônica), Adventurers' Guild (revisão logística). Editora Abril Jovem S.A. - Rua Bela Cintra, 299. CEP 01415-000 - C. Postal 2372 - S. Paulo, SP. Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S.A. Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. ©1995 Editora Abril Jovem S.A. Você poderá adquirir os demais livros dessa editora por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à DINAP S/A - Caixa Postal 2505, Osasco - SP, fax (011) 810-4800, tel. (011) 810-6800, onde poderá obter informações sobre estoques, preços e prazos. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners. Atendemos mediante disponibilidade de estoque.